

M 1615-76-10F
ISSN 0760-6125

TOUT BAIGNE DANS L'HUILE !

APPLE : LE COMMENCEMENT DE LA FIN



CRACHEUR DANS LA SOUPE

Nous n'allons pas faillir à notre réputation de cracheur dans la soupe : après avoir déblatéré sur le [illegible] nous attaquons aujourd'hui au très joli flop que semble nous préparer notre mégalo-marque préférée, j'ai nommé Apple !

APPLE, TEXAS

Reparlons un peu de Texas. Il y a maintenant plus d'un an que le TI 99 est arrêté mais le rappel de son histoire va être très utile. Quand Texas a annoncé qu'il se retirait du marché de la micro-informatique, c'est bien évidemment parce qu'il perdait du fric en pagaille sur ces produits. Les américains n'ont pas fait de détail : toutes les filiales de tous les pays ont stoppé en même temps la distribution de leurs ordinateurs familiaux, que le marché local soit rentable ou pas. Et précisément, Texas France marchait du feu de Dieu : Jean-Michel Perbet, alors Directeur des ventes de Texas France (et passé depuis chez Sony) avait implanté les produits de la marque de façon magistrale et le chiffre d'affaires suivait sans problème. Ces excellents résultats n'ont évidemment pas empêché Texas de fermer sa filiale française pour ne plus se consacrer qu'aux calculatrices.

QUATRE USINES EN VACANCES FORCEES

Aujourd'hui, que se passe-t-il chez Apple ? Le chiffre d'affaires mondial se casse la gueule bien comme il faut : des quelques 700 millions de dollars de l'année dernière, les prévisions pour cette année passe à 400 millions. 40 % de chute ! Les têtes pensantes du groupe foutent le camp en courant depuis l'annonce du départ de Steve Wozniak (co-fondateur d'Apple avec Steve Jobs) : partis le Gazzano Directeur financier, barré le Richardson Directeur des ventes, envolés les Directeurs de marketing du l'Apple II et de Lisa et, en plus, Markkula, un des plus gros actionnaires de la boîte, vend la quasi totalité de ses parts vite fait ! C'est tout mauvais ça. Ca sent pas vraiment bon. D'autant plus que quatre usines du groupe (celle d'Irlande, celle de Singapour et deux Américaines) ferment leurs portes pendant une semaine pour cause de surstock.

▲ MACINTOSH

BOULETTES

Comment Apple en est-il venu là ? Plusieurs évènements se sont cumulés et pas des moindres.

D'abord, la gamme Apple II est vieille, très vieille et si nous considérons encore en France que ces engins ont leur avenir devant eux, les américains qui, par définition sont des consommateurs plus gloutons et plus avertis, pensent plutôt que les IIe et IIc l'ont dans le dos (leur avenir. Merci Pierre Dac).



▲ APPLE IIC

AH ! LA BELLE IMAGE

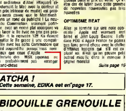
Autre boulette : toute la politique marketing et promotion ont été axés sur le Macintosh et le IIc est passé du stade de vedette à celui de dernière roue du carrosse. Le peu de publicité auquel a eu droit cette gamme s'est axée sur le IIc, antithèse du IIe dont il ne reprenait que les défauts (gestion d'écran déplorable, micro-processeur dépassé) pour oublier ses rares qualités (convivialité des cartes, ouverture du système). Envolée la belle image de marque de la série II.

MACINTHEBABA

Bof, tant pis, on s'en fout, on a le Macintosh, la bête de course des années 90. Avec ce fabuleux engin, au diable le IIe ! Mais le problème c'est que le Macintosh n'est ni un ordinateur personnel ni un ordinateur professionnel. Il n'y a guère que les français pour balancer plus de 30 000 francs pour une machine qui n'a d'intérêt que pour les snobinards qui confondent l'informatique avec la bimbeloterie décorative. Les quelques 500 000 acheteurs mondiaux prévus pour 1984 se sont finalement retrouvés 150.000 y compris les personnalités qui non seulement n'ont pas payé leurs machines mais, en plus, ont touché de forts beaux cachets pour en faire la promotion.

VOUS AVEZ DIT NOUVEAU ?

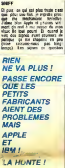
Enfin, pour corser le tout, il y a les nouveautés annoncées par les "petits confrères". Atari n'est vraiment pas gentil et, avant même qu'il ne sorte, le "Jackintosh" (nouvel ordinateur d'Atari attaquant directement le Mac avec la couleur et un prix inférieur de moitié) est presqu'aussi connu que le Macintosh sans un rond de publicité ! Le nouveau Commodore, vraiment portable, avec un écran plat incorporé va se tarcir le IIc avec un prix pas possible et le nouveau 128 Ko devrait bouffer le IIe grace à une compatibilité avec les softs Commodore qui sont aujourd'hui presqu'aussi nombreux que ceux d'Apple.



L'arrivée des MSX japonais ne va probablement pas arranger grand-chose.

SNIFF

Et puis, ce qui est plus triste c'est que, pour une fois, je regrette presque ma méchanceté maladive. J'aime bien Apple et j'aurais vraiment du mal à me passer de mon vieux IIe tout pourri. Et quand je vois des signes avant coureurs de panique, ça me chagrine un peu (mais rassurez-vous, pas longtemps). Les signes en question sont l'annonce d'un "nouveau matériel" destiné à prévenir les attaques imminentes de la concurrence et qui n'est qu'un IIe "amélioré" : le IIe avec le micro-processeur du IIc avec quelques améliorations du graphisme. Sachant que l'autre nouveauté est Lisa rebaptisée Macintosh XL avec un grand coup de ciseaux dans le prix de vente, ça va être dur de lutter avec cette gamme de nouvelles nouveautés pas très nouvelles.



OPTIMISME BEAT

Allez, je termine sur une note optimiste : Apple est vraiment mal barré et Jean Louis Gassée, l'efficace PDG d'Apple France ne pourra pas faire grand chose avec le chiffre d'affaires français qui, s'il est explosif ici, n'est qu'un pauvre petit pétard mouillé dans le marché à gagner mondial.

Suite page 16

IBM : LA FIN DU COMMENCEMENT

L'ANNONCE FAITE AU RAVI

Nous sommes maintenant habitués à l'annonce de catastrophes du style arrêt de production, fermeture d'usine, dépôt de bilan ou autre genre [illegible] propriétaires de ce micro qui n'existe déjà plus alors qu'ils n'ont même pas fini de lire le mode d'emploi.

Généralement, ce sont les petites boîtes qui trinquent, elles ont essayé avec les moyens du bord de lancer le produit qu'elles croyaient génial et qui n'est qu'un ersatz de plus.



Mais quand on prononce Apple, Atari, CBS, Commodore ou Texas, pas de problème : les géants ne se trompent pas, le joyeux consommateur peut dormir sur ses deux oreilles. Quant à IBM, le consommateur ravi peut même se procurer une troisième oreille : aucun début de commencement du moindre signe d'alerte n'est possible !

MON OEIL !

Bon, bon, raté ! Géant ou pas, Texas arrête son ordinateur familial, CBS jette son Adam aux orties, Atari se fait racheter pour une bouchée de hamburger, Commodore sort un nouveau modèle toutes les cinq minutes tellement il panique et Apple ferme ses conserveries de pommes (Voir article dans ce numéro). Qu'il soit petit David bidouille ou grand Goliath pognon [illegible] ronge : l'erreur de marquétinque.

SYNTAX ERROR

Mais IBM ? Syntax error ? Un peu, mon neveu ! C'est la semaine dernière que l'annonce officielle a été faite : IBM se retire du marché de l'ordinateur familial et stoppe la fabrication du PC Junior ! "Retrait provisoire" dit le communiqué, mais retrait quand même !

PAS DE SURPRISE

Vous vous souvenez probablement du PC Junior. Il s'est suffisamment fait parler de lui lors de sa sortie il y a plus de six mois. Hachette en avait acheté un au marché noir de New York et il est resté exposé plusieurs semaines dans une vitrine de l'Opéra alors qu'IBM France niait jusqu'à son existence.

Clavier mou, fabrication asiatique, plastique toc, performances restreintes, catalogue de logiciels ultra-mince, prix exorbitant, rien de bien excitant et la carrière de la vedette tourne en eau de boudin : on garde la starlette pour le marché intérieur américain.

Les ventes suivent la qualité de la machine : nulles !

LE CHANT DU CYGNE

En janvier dernier, pendant le salon de Las Vegas, IBM fait un petit lifting à son Junior : change son clavier, lui adjoint un moniteur couleur et vend le tout à 500 $, soit 50 % moins cher que le prix de départ ! On se doute bien que cette opération est destinée à écouler les stocks, mais comme IBM annonce la sortie imminente d'un nouvel IBM J compatible avec le Junior, personne ne se méfie et les queues de stocks partent comme des petits pains.

Suite page 16

CINOCHE-TELOCHE
Plein les mirettes, pages 14 et 15.

ATCHA !
Cette semaine, EDIKA est en page 17.

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10

DEULIGNEURS
Les fainéants sont à la page 11

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19

BIDOUILLE GRENOUILLE
Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD . APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Spécial Bouclage

Ça y est, on se fait engueuler par le rédac'chef sous prétexte qu'on ne fout rien. C'est vrai, mais c'est pas une raison pour gueuler. J'ai quand même écrit deux titres aujourd'hui ! Et des bons, pas "voici une information" ou "voilà une nouvelle". J'ai créé. J'ai sué sang et eau. Il ne manque plus que les articles qui vont dessous et le tour est joué. Eh bien non, faut qu'il gueule. Ça fait rien, je vais le calmer, je vais lui filer un petit bidouille grenouille et je serai tranquille pour les quinze jours qui viennent.

J'ai rien à faire en plus. J'ouvre délicatement des enveloppes, je recopie quasiment textuellement ce qui est inscrit, je me débrouille pour placer le nom de l'auteur et emballez c'est pesé.

Un exemple au hasard. Le jeune Pascal Monnier m'envoie un moyen de trouver rapidement l'aigle d'or dans justement l'Aigle d'or pour Oric. Qu'est-ce que je fais ? Je trouve un prétexte futile bien souvent, je tourne ma mayonnaise et je sers chaud. Oui, de la mayonnaise chaude, ne vous déplaise. Dans ce cas je vais prendre un ton synthétique moraliste, ça donnera un truc du style :

"Il est des choses qu'on ne doit pas faire. Tricher durant le déroulement d'un jeu informatique est l'une de ces choses. Malgré cela, un individu nommé Monnier trouve le moyen de nous narguer en étalant aux yeux de tous la façon qu'il a trouvée de détourner le jeu. Regardez ces preuves !"

Et là, subtil, je case la preuve en question. Elle sera du genre :

"Rentrer dans le château. Faire un demi-tour pour se mettre face à la porte. Essayer d'avancer en pressant sur la flèche du haut jusqu'à ce que l'on entende un bruit. Faire ensuite un quart de tour à droite, de façon à être placé face à la gauche de l'écran et appuyer sur la lettre O. On se retrouve dans les catacombes. Là, avancer jusqu'à la porte, se mettre face à elle et appuyer sur la flèche de gauche, toujours jusqu'au bruit. Effectuer le même quart de tour, appuyer sur O et on se trouve au sommet du donjon. On peut alors prendre l'Aigle d'or après avoir pris la précaution de prendre l'aigle en plomb. Ce truc permet de passer d'une porte à l'autre sans tomber dans une oubliette ou de revenir en arrière si une grille bloque le passage."

Et voilà, l'affaire est faite, j'ai réussi à caser une solution. Un truc technique ? Pas de problème. On change de ton, on passe au polar. Let's go :

"Avoue, salopard ! Comment t'appelles-tu ?

-Roland Raynier, M'sieu l'inspecteur. Mais j'ai rien fait !

-T'as rien fait, mon œil ! Tu vas avouer, oui ?"

Suit la description détaillée de l'interrogatoire jusqu'à ce que le suspect craque :

"Oui, j'avoue, voilà comment j'ai réussi à sauvegarder sur disquette sur Vic 20 ou CBM 64 un programme en langage machine dont je connaissais les adresses de début et de fin.

```
10 INPUT "ADRESSE DEBUT" D
20 INPUT "ADRESSE FIN" F
30 H= INT(D/256) : L= D-256* H
40 OPEN 1,8,1,"NOM DU PROG"
50 PRINT# 1,CHR$ (L);CHR$ (H)
60 FOR I= D TO F
70 X= PEEK(I)
80 PRINT# 1,CHR$ (X)
90 NEXT I:CLOSE 1
```

Mais j'vous jure que je savais pas M'sieu l'inspecteur !"

Là je peux même me débrouiller pour que l'inspecteur trouve le complice, le ramène et lui fasse avouer autre chose. Comme on est dans le commodore, on y reste :

"Allez, ton copain a craché le morceau ! Tu peux le dire, comment on peut faire un reset sur un lecteur de disquettes VIC 1541 !

-Oui, j'avoue, après avoir chargé un logiciel il suffit de relier entre eux deux des trous de la prise din qui est directement au-dessus du fusible à l'arrière. Tenez, tout est tatoué sur mon bras."

Et paf ! Je place le schéma en question.

Comme cela nécessite un brin d'explications, je les donne ensuite :

"Mais tu mens, salopard ! Regarde, quand on fait ça l'écran revient à l'image de présentation !

-Bien sûr, mais le programme est toujours en mémoire, monsieur l'inspecteur !"

Comme sur des roulettes.

Je peux donner dans le sensationnel, aussi :

"Jacques et Brigitte se SÉPARENT ! Le DRAME ! Elle découvre avec HORREUR que son amant est un fou d'informatique, c'est la RUPTURE ! Voir page 17."

Petit tour page 17 :

"Lors d'une absence impromptue de son amant Maxime Burziaff, elle fouille ses poches et trouve le document ci-dessous :

Manic-Miner pour CBM 64 : charger la première partie, éteindre et rallumer l'ordinateur. Puis faire LOAD"",1,1 et POKE 16419, numéro de l'écran entre 0 et 19 et POKE 16424, nombre de vies.

Ghostbusters : lorsque la PLC energy est autour de 5000, appuyer sur B en continu car le Marshmallow man peut commencer à se former. Pour entrer dans Zuul, mettre le ghostbuster en face de la porte au centre et quand le Marshmallow man revient de la droite, entrer.

Saisie par le doute, elle décide alors de le faire suivre. C'est au cours d'une explication orageuse que le drame survendra : elle saisit un pied-de-biche qu'elle était en train de nettoyer..."

Vient ensuite la description du meurtre, sur le mode le plus atroce et le plus sanglant possible. Il y a des ficelles, des trucs connus dans la profession pour leur impact : de même qu'un ethnologue est toujours distingué et un professeur sévère mais juste, un meurtre doit être sanglant, le sang doit jaillir à flots et si possible la lingerie intime doit pâlir dans la bagarre. Ce dernier détail surtout est important : c'est lui qui crée ce que l'on appelle "l'accroche".

Une accroche, c'est un détail qui doit donner envie de lire l'article. Par exemple, je peux écrire en très gros titre : "Gagnez des milliards avec votre minitel !". Bien sûr, tous ceux qui ont des minitels vont se précipiter sur l'article pour découvrir (mais trop tard) que le seul moyen de gagner des milliards, c'est de ne PAS l'utiliser.

À moins de... (et hop, je place Maigret) bon sang, mais c'est bien sûr ! Il suffit d'appeler des serveurs qui ne passent pas par l'organisation maléfique dénommée "Transpac" ! Il y a Micro kids au 899 96 98, le Club des Chiens au 380 37 37, un serveur étrange au 968 32 59 dans lequel on peut appeler des choix non proposés au sommaire, ou le nouveau serveur de Spacecom au 16 37 82 40 18. C'était l'évidence ! Comment n'y ai-je pas pensé plus tôt ? Allez, embarquez-moi tout ce joli monde.

C'est vraiment pas difficile. Bon, je vais filer ça au rédac'chef histoire de calmer ses angoisses et je pars quinze jours aux Bahamas. Salut.

NDRC. Ça passe parce qu'on est, encore une fois, à la bourre ! Mais la semaine prochaine, Tintin ! Et pour les Bahamas : Milou !

VIRGIN : DES BEAUX ET DES LAIDS !

La nouvelle gamme de produits de Virgin a été présentée récemment à Londres lors du LET. Rien de bien extraordinaire n'est apparu, mais quatre titres sont à retenir et ce à divers titres (hum).

Terrorist tourne sur C64 et a été programmé par les auteurs (hongrois) de Chinese Juggler. Le graphisme en trois dimensions vaut un coup d'œil, mais l'action se traîne : un comble pour des terroristes, non ? Tout se déroule à partir de votre hélicoptère, chargé de la surveillance d'un territoire aussi vaste que Versailles et Azay-le-Rideau réunis. Bref, heureusement que le bruit des pales est réaliste !

Strangeloop vous entraîne, à bord de votre Spectrum, dans une usine de robots où ceux-ci (les horribles) viennent de se révolter. Miraculeusement, vous êtes le dernier cri dans le domaine de la manipulation génétique, fils de Batman et de Wonderwoman : vous serez presque suffisamment puissant pour remettre ces boîtes de conserve "intelligentes" dans le droit chemin. Graphismes excellents et petits gags vous remonteront le moral après cinq mille tentatives infructueuses.

Sorcery est lui aussi destiné au Commodore. Pas de problèmes, le programme n'est ni original, ni bien réalisé, ni intéressant. Seuls des dessins à la hauteur sauvent le logiciel des oubliettes. En gros, vous gentil nécromancien méchant, vous vous battre avec araignées et autres dragons, vous perdre beaucoup de vies et de temps, lui (l'auteur) rigoler et empocher royalties.

Falcon Patrol II est le digne successeur de Falcon Patrol. Pour ceux qui aiment, ils y trouveront des difficultés cent fois supérieures au premier. Pour ceux qui ne connaissent pas, pilote d'un chasseur de grande classe, vous devez défendre une ville belle et isolée en plein désert sans oublier de vous réapprovisionner en carburant et missiles de temps en temps. Bon graphisme en trois dimensions et sonorisation meilleure que dans la première mouture du jeu.

GRAND PRIX

Il ne s'agit pas d'un nouveau jeu avec les manettes et les voitures de course sur l'écran. Le Grand Prix en question est celui qui a été décerné aux meilleurs ouvrages de littérature informatique. Dans le domaine grand public, c'est Stella et Joël de Rosnay qui l'ont emporté. Faut dire que leur bouquin est tellement grand public qu'il a oublié d'être intéressant. Côté ouvrages techniques, Chantal et Patrice Richard ont été récompensés pour leur livre "Programmatique" publié chez Belin. N'oubliez pas de nous envoyer un exemplaire en service de presse pour qu'on dise ce qu'on en pense.

Pour respecter la tradition, Alain Drozd, créateur du prix et patron d'International Computer, a annoncé les résultats à l'issue d'une grande bouffe chez Joséphine. Doit se prendre pour Hervé Bazin ça...

ET HOP ! UN DE PLUS...

Et c'est Mitsubishi qui s'y colle ! Plus standard que ses deux modèles MSX, y'a pas. Pour l'un (le ML-F 80) vous disposez de 64 Ko de ram et pour l'autre (le ML-F 48) rien que 32 Ko de ram, sinon toutes les caractéristiques sont identiques aux prédécesseurs : 32 Ko de rom, deux ports cartouches, deux entrées joysticks, un écran de 24 lignes sur 40 colonnes (soit 256 points sur 192 en haute résolution), sonorisation sur trois voies et huit octaves... Enfin, vous connaissez la musique !

Alors qu'a-t-il de plus ? Un excellent manuel de mise en route comptant un peu plus de trois cents pages, des exemples à tire-larigot et des idées sur le fonctionnement du basic MSX et du langage machine du Z80. Il se vend avec trois logiciels dont deux de jeu et un de démonstration des capacités de la bête en basic. Les seuls périphériques actuellement proposés conjointement sont les joysticks, mais une imprimante, un magnétophone et un lecteur de disquettes sont annoncés pour le futur proche.

▲ *MSX Mitsubishi*

Le 64 Ko coûtera un peu plus de 3000 francs et le 32 Ko environ 2800 francs. Comme d'habitude, on peut être surpris de la différence de prix ridicule entre les deux modèles sachant qu'une extension mémoire de 32 Ko enfichable sera vendue pour le ML-F 48 aux alentours de 800 francs. Donc si vous voulez un Mitsubishi prenez le plus gros. Il vous reviendra moins cher que l'autre.

L'EFFACEUR FOU A FRAPPÉ !

Tout le monde se souvient de Yuri Geller, l'ineffable médium qui fait se tordre de rire les petites cuillers. Jugeant sans doute que son numéro commençait à sentir le rance, le démodé, le déjà-vu et qu'en un mot tout le monde s'en foutait, le jeune Yuri a trouvé mieux. Dans les bureaux de la société Wang à Hounslow en Angleterre, il a réussi à effacer entièrement le contenu d'une disquette par simple imposition des mains. Les témoins présents ont affirmé que la disquette fonctionnait parfaitement AVANT et plus du tout APRÈS. Je pose la question suivante : ont-ils vérifié si le drive était bien branché ??

TOPVIEW

Après OPEN SYMPHONIE JAZZ, c'est au tour d'IBM de se lancer dans l'édition de softs de haut niveau. La compagnie Yankee va bientôt sortir un logiciel baptisé TOPVIEW. Celui-ci viendra jouer des coudes pour écarter ses concurrents. Il sera en effet susceptible de permettre à l'utilisateur potentiel de travailler avec plusieurs écrans, plusieurs fenêtres, plusieurs programmes. Ça me rappelle vaguement Macintosh mais je dois me tromper.

ET UN ARTICLE SUR SINCLAIR, UN !

Involontairement, Sir Clive nous donne des scoops. Quand nous avons annoncé les recherches qu'il effectuait sur les mémoires de masse et son nouvel ordinateur portable, ce n'était pas officiel. C'est maintenant confirmé : il y travaille dur.

Regardez sa photo. Derrière ce front olympien se dissimule une volonté de fer. Sa machine ne sera pas un compromis, à l'inverse des portables qui existent à l'heure actuelle.

Mais tout ça, vous l'aviez déjà dit dans votre dernière conférence de presse. Alors où est la confirmation ? Quel élément nouveau pouvez-vous nous apporter ? Ce portable sera la meilleure machine qui soit.

Bon, ben c'était pas la peine de nous déranger pour rendre publics les coups dans les chevilles que vous vous envoyez.

ILS N'ONT PAS D'IMAGINATION

Il y a deux semaines s'est tenu dans un grand hôtel londonien le QL Show, qui était consacré au QL, d'où le titre. De nombreux nouveaux logiciels y étaient présentés, notamment *QL Pascal* qui est pour le QL, d'où le titre, *QL Forth* qui est pour QL, d'où le titre, *QL Monitor*, qui est pour QL, d'où le titre, *QL Assembler*, qui est pour QL, d'où le titre et *QL Typing Tutor* qui lui aussi est pour QL, d'où le titre. Un programme graphique fit sensation, je vous donne son nom en mille. Solution la semaine prochaine. Peu de jeux : un Backgammon (oui, vous avez deviné) et un Super Backgammon (dont le vrai titre est... bon, d'accord) sont les seules nouveautés. Vous avez intérêt à aimer le Backgammon.

Côté hard, de vrais drives ont été montrés par plein de fabricants, c'est dommage qu'ils ne se soient pas mis d'accord sur un standard avant. Et sur un nom, parce que vous allez rire... Ok, vous avez compris. Micro Peripherals a exposé une imprimante à laser. Hein ? Nous j'ai rien dit.

C'est nouveau, ça vient de sortir

J'AI ENVIE DE DIRE DU MAL DE QUELQU'UN...

Et c'est Loriciels que je bombarde ! Eh oui, y a pas de raison que je les laisse tranquilles. Jusqu'à pas plus tard qu'aujourd'hui, personne n'avait dit du mal de leurs produits. Eh bien c'est fini, na !



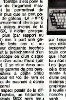


Commençons par Vega pour le *Commodore 64*. Si l'on peut admirer le graphisme semé deci-delà de quelques gags bien sentis et la musique pas trop ringarde, on peut aussi admirer à quel point le sujet est original : Vega c'est ni plus ni moins qu'un Moon Patrol revu et corrigé. Berk ! Déjà que le premier n'était pas génial, le remake est encore plus chiant.

Pour *Oric* nous avons droit au *Retour du Docteur Genius*. Autrement dit, c'est comme au cinéma : quand le premier marche, on fait un deuxième puis un troisième puis un quatrième épisode. En général ça ne va pas plus loin tellement c'est mauvais à ce stade. Ce comportement s'appelle "épuiser le filon". Ce n'est qu'une preuve supplémentaire du manque total d'imagination de la plupart des auteurs de logiciels (que ce soit en France ou à l'étranger). Berk, berk, berk !

Retour au *Commodore 64* avec Infernal Runner. D'après tous les gens de Loriciels ce produit doit détrôner Lode Runner. Le fait est que l'animation est combinée à des décors sympathiques, le tout arrosé d'une sauce mélodique beethovénienne. Alors que vais-je trouver à lui reprocher ? D'abord c'est pas un jeu, c'est un film d'horreur où les pièges se succèdent au rythme des damés devant Pépé Louis. Ensuite j'aime pas les jeux où je dois passer plus de cinquante sept heures pour vaincre le premier niveau : lorsqu'il est trop dur, un jeu perd de son intérêt rapidement. Enfin ce qui est dramatique, c'est que personne ne semble avoir compris pourquoi Lode Runner est génial. Moi, je vais vous donner mon avis : si L.R est unique et inimitable, c'est grâce à sa simplicité fondamentale qui permet la construction de tableaux infernaux ou évidents. Si les concepteurs de softs comprenaient cela, ça leur éviterait de se vanter inutilement.

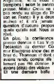
ET HOP ! ENCORE UN DE PLUS...



Comme pour chaque fabricant de MSX Toshiba s'est posé le problème de l'argument massue qui lui permettrait de conquérir plus que sa part potentielle de gâteau. Le HX 10 est rigoureusement identique à tous les autres micros de la série MSX, il n'offre presque rien de plus (par rapport au standard) mis à part une garantie de trois ans et un connecteur cinquante broches autorisant le branchement d'un magnétoscope ou d'un disque vidéo ou d'un autre micro (par exemple). Il se situe dans une excellente gamme de prix puisqu'il coûtera à peine 2600 francs pour 64 Ko de ram et un clavier de machine à écrire professionnel.
Dernier aspect positif de la diffusion Toshiba, un hit-parade des logiciels MSX sera tenu par l'importateur anglais, avec une distribution des titres sélectionnés à un prix défiant toute concurrence. Souhaitons que l'homologue français imitera son collègue anglais !
Les joysticks sont d'ores et déjà disponibles et une imprimante à stylos (la HX-P570) d'une capacité de cent cinq caractères par seconde (texte ou graphique sur papier en feuille à feuille ou en rouleau) est annoncée pour les semaines à venir.

L'HHHHEDO : TOUT FAUX !

Pour le coup, on a tout faux nous aussi. Déjà, nous pensions que Thomson avait fait une proposition de rachat à l'administrateur judiciaire d'Oric Angleterre, mais nous nous trompions : selon le service de presse, Mister Cross ne s'est pas rendu au siège de Thomson en France il y a deux semaines et il n'a jamais été question d'aucune proposition quelle qu'elle soit. Nous avons rêvé.
En plus, la conférence de presse donnée à Las Vegas à l'occasion du dernier Consumer Electronic show des membres de Thomson et dont nous avions rendu compte n'a finalement pas été donnée. Nous avions (déjà) des visions.
Et une dernière baffe pour nous : le TO 9 n'existe pas. Les annonces qui en ont été faites sont des hallucinations





collectives dont nous avons été victimes : nous avons fantasmé.
Dis donc Thomson, tu serais pas un peu en train d'insinuer qu'on boit ? Des fois ?

REMETTEZ VOS LUNETTES DE SOLEIL, DIEU EST REVENU !

Les petits doigts de magiciens de certains de nos pirates bien de chez nous ont répondu à mon appel : ils vous offrent (à vous possesseurs d'Apple) de bénéficier de l'éditeur de tableaux de Lode Runner pour Championship Lode Runner. Les conditions à remplir pour



réaliser cet exploit sont les suivantes : posséder une version déplombée de chacun des deux logiciels, un exemplaire de Diskfixer et d'un copieur (Locksmith par exemple) et enfin deux drives.

1. réalisez une copie de L.R. avec votre copieur
2. chargez Diskfixer
3. placez L.R.C. dans le drive 1 et la copie de L.R. dans le drive 2
4. lire la piste # 03 secteur # 00 de L.R.C., pressez "E" et répondre "Y" pour transférer ce secteur vers le drive 2.
5. recommencez l'opération 4 en changeant de secteur grâce à la touche "->" et ce pour les cinquante tableaux de L.R.C. (soit cinquante secteurs).

Une fois cette série de transferts réalisés, placez la disquette L.R. dans le drive 1 et bootez. Vous avez dorénavant accès aux commandes "CTRL E", "E", "P"... propres à l'éditeur de L.R., mais cette fois vous agissez sur les tableaux de L.R.C.

Cette méthode nous a été offerte par Apple Star System Crack Band, aidés par Diskbusters que nous remercions. A la prochaine pour d'autres bons conseils !

Scratch TRACK

ALLO ? LES NOUVEAUX OCEAN...

Présentés lors du LET (Leisure Electronics Trader) de Londres, les nouveaux logiciels d'Ocean oscillent entre création géniale et remake nullos.



Non content de nous avoir saoûlés avec un mauvais pompage de Donkey Kong, les informaticiens d'Ocean lance le retour de Kong dans Kong Strikes Back ! (Commodore 64 et Spectrum). L'action se situe dans un Luna-Park, à la place du traditionnel immeuble en construction, mais l'intérêt du jeu n'a pas pour autant progressé. Etonnant non ?
En revanche, un renouveau du jeu d'aventures (déjà amorcé avec Swords and Sorcery de PSS) semble en cours. Ocean lance, pour le Spectrum, Gift From The Gods, un mélange de jeu d'arcade et d'aventure dirigé par joystick avec animation...
Un bon point pour cette société qui s'était jusqu'à présent confinée dans l'arcade ringarde.



MSX ? Hé mais si !

Le fera ? Le fera pas ? La risette aux japonais ? On dit que Philips devrait présenter bientôt deux nouveaux micro-ordinateurs compatibles avec le standard MSX et dont les prix ne dépasseraient pas la barre des 5000 balles. Dépêchez-vous, on veut les voir. Nous sommes curieux à Hebdogiciel. Des négociations seraient en cours avec VIFI Nathan qui a lui même passé récemment un accord pour la distribution de logiciels au Japon. La boucle serait-elle en train de se boucler ?



RACINES

Il existe une passionnante polémique autour de la question suivante : qui a commercialisé le premier micro-ordinateur ???



Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agirait pas d'Apple. En effet, un an avant que les deux maniaques du fer à souder ne s'enferment pour un douloureux accouchement dans un garage californien, un autre bidouilleur fou avait déjà mis au point sa propre machine. Il s'agissait d'Edouard Roberts, qui, en 1975 à Albuquerque, créa l'Altair. A cette époque Roberts travailla avec Bill Gates qui écrivit sa première version du Basic pour l'Altair. Depuis Bill Gates est devenu le patron de Microsoft. Quand à Edouard Roberts, après un succès relatif de l'Altair, il a vendu sa société pour s'acheter une ferme près de Macon. Pas le Macon du pinard, mais la ville de Géorgie. C'est beau de retrouver ses racines !

LA BANDE DES CŒURS ESSEULÉS DU SERGENT POIVRE

Les fans des Beatles pourront bientôt acquérir un jeu d'aventure basé sur les chansons de leurs idoles. But du jeu : étudiant en mythologie, vous devez retracer en détail la vie des 4 de Liverpool en collectant un certain nombre d'objets et en vous aidant des paroles de leurs chansons. On ne sait pas si John Lennon est d'accord à cause qu'il est mort comme d'habitude, mais Paul McCartney est ravi qu'on parle de lui, comme d'habitude. Les autres ne disent rien, comme d'habitude. Pour CBM 64, Spectrum et Amstrad chez Number Nine (bens ?).

V.P.I. FAIT TOUT DANS LA MAISON DU SOL AU PLAFOND





Le catalogue de cette éminente société californienne vaut plus d'une remarque : il nécessite un détour plus une pause café. Video Peripherals Incorporated commença sa brillante carrière en fabriquant tous les câbles possibles et imaginables. Tout d'abord spécialisée dans la vidéo, la maison franchit une nouvelle étape en s'attaquant, tous fils de cuivre dehors à la micro-informatique.

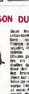
Joysticks Poids Lourds

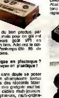
Le joystick le plus mahousse du marché, c'est VPI. Son petit nom : High Score (tout un programme). Son territoire : l'Apple (modèle HS 30) et l'ensemble des compatibles Atari (le HS 15). Ils vous invitent (HS 15 et HS 30) sur la table dans des conditions similaires au café. Les deux modèles sont "switchables" en position droitier ou gaucher. Les deux ont une manette à dureté réglable au goût du joueur. Les deux disposent de deux boutons de feu, l'un sur la poignée, l'autre éloigné d'une dizaine de centimètres sur la droite ou la gauche du joystick. Vous bénéficiez ainsi d'un confort et d'une rapidité sans égal. De plus les deux sont lestés pour ne pas quitter la table au moment le plus tragique. Le HS 15 gagne un autofire, avec potentiomètre pour régler la vitesse de feu. Le HS 30 n'a qu'une diode rouge (contre la verte du HS 15) pour se consoler.

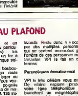
Ça c'est du bon produit par définition, mais pour ce qui est du mauvais goût VPI en connaît un brin. Admirez la collection Printemps-Eté 85 de notre héroïne.

Connectique en plastoque ? Connectique en plastique !

VPI veut sans doute se poser comme le championne toutes catégories des raccords bizarroïdes et des gadgets inutiles. Tous les câbles multi-joueurs multi-adaptateurs, multi-ordinateurs y passent : Din 5 broches-4 jacks (connection du magnéto au micro), prises téléphoniques multiples (pour brancher plusieurs modems), prises deux jacks deux modems deux ordinateurs deux lave-vaisselles et un raton-laveur (pour les particuliers surinformatisés). En France, on sait tenir un fer à souder, et on les fabrique soi-même.
D'autre part, pour les bouboules en plastique, ça roule (celles qui vont se loger au bout des joysticks). Vous voulez brancher votre poignée Atari sur un Apple : pas de malaise ça existe, le HSA 135 traverse l'Atlantique cette année et votre Apple pourra donc recevoir deux joysticks de type Atari, mais pour les deux boutons de feu indépendants vous repasserez !







Mais ce n'est pas tout ! Vous savez que l'informatique, c'est le royaume des pirates et des truands. Reste donc à s'occuper des multiples personnes qui se sentent menacées par l'ombre de ces personnes malfaisantes. VPI le fait en ces termes.

Paranoïques écoutez-moi

VPI le très célèbre vous aide. De vilains espions piratent votre ligne téléphonique et branchent un magnétophone pour enregistrer tout ce que vous racontez à votre petit (e) ami (e). Vous n'osez plus transmettre (par modem) un programme à votre meilleur copain de peur que ces horribles personnages ne l'enregistrent et le vendent sous leur nom. La solution, la voici : le VPI 145 détecte la présence de tout branchement illégal sur votre ligne PTT personnelle. Vous pouvez maintenant téléphoner ou modemer en toute quiétude grâce à VPI.



▲ *VPI 145*

Allez-y maintenant bande de galopins ! Piratez Minitel en toute impunité (pour 30 $ environ).

TOM ET CHERIE

MSX

Pour que sa CHERIE bien aimée puisse prendre un bain, ce cher TOM doit tour à tour s'improviser acrobate, plombier et artificier. Que ne ferait-on pas pour l'amour d'une belle ?

J-P MARIN

Une souris malveillante prend un malin plaisir à provoquer des fuites en démontant la tuyauterie. Cet acte barbare empêche évidemment la baignoire de se remplir et provoque une flaque d'eau très glissante, qui gêne TOM dans ses déplacements. Heureusement, celui-ci est assez adroit pour réparer les dégâts et ne rechigne pas à éponger le desastre à l'aide d'une serpillière (accrochée en bas à gauche du décor).
Mais ce n'est pas tout ! Une bombe placée à côté du reservoir par dieu sait qui, menace d'exploser à tout instant, ce qui oblige constament notre ami à courir éteindre la mèche. Heureusement, celui-ci dispose d'une réserve de 4 réservoirs d'eau (4vies).

Mode d'emploi :
Les non-possesseurs de manettes devront, en ligne 8, changer J=1 par J= 0

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois

```
0 '   TOM ET CHERIE
1 '
2 '   par JEAN-PIERRE  MARIN
3 '   1985
4 '   19 Ko
5 '
6 '
7 COLORS,1,1:SCREEN2,2,0
8 J=1:RV=38:NI=0
9 CC=7:AR=10:CB=3:CS=10:CR=15
10 '
11 ' enregistrement des sprites
12 '
15 RESTORE10200
20 FORX=14336TO16372STEP32
25 READA
30 FORY%=1TOA
40 READB:VPOKEX+Y%-1,B
50 NEXT
60 NEXT
65 '
66 ' presentation
67 '
70 CA=10
80 LINE(32,17)-(231,126),CA,BF
90 PSET(32,16),B:DRAW'cBr199f1d109
g11i99h1u109r200d1091199u109'
100 LINE(40,26)-(63,29),,BF
110 LINE(50,30)-(53,61),,BF
120 XC=48:YC=24:GOSUB20155
130 YC=55:GOSUB20195
140 LINE(74,26)-(93,29),,BF
150 LINE-STEP(-3,32),,BF
160 LINE-STEP(-16,-3),,BF
170 LINE-STEP(3,-28),,BF
180 XC=72:YC=25:GOSUB20075
190 XC=88:GOSUB20115
200 YC=57:GOSUB19995
210 XC=72:GOSUB20035
220 LINE(106,61)-(109,26),,BF
230 XC=104:YC=25:GOSUB20075
240 PSET(112,26)
250 DRAW'f7r1s7d5g6)3h6u5'
260 PAINT(120,34)
270 XC=128:GOSUB20115
280 LINE(130,31)-(133,61),,BF
290 PSET(189,29)
300 XC=168:YC=25:GOSUB8400
310 LINE(200,26)-(223,29),,BF
320 LINE(210,30)-(213,61),,BF
330 XC=208:YC=24:GOSUB20155
340 YC=55:GOSUB20195
350 LINE(69,85)-(50,82),,BF
360 LINE-STEP(3,35),,BF
370 LINE-STEP(16,-3),,BF
380 XC=48:YC=81:GOSUB20075
390 YC=113:GOSUB20035
400 LINE(82,82)-(85,117),,BF
410 LINE(98,82)-(101,117),,BF
420 LINE(86,98)-(97,101),,BF
430 XC=80:YC=96:GOSUB20195
440 XC=96:GOSUB20195
450 PSET(133,85)
460 XC=112:YC=81:GOSUB8600
470 LINE(149,117)-(146,82),,BF
480 LINE-STEP(19,3),,BF
490 LINE-STEP(-3,16),,BF
500 LINE-STEP(-12,-3),,BF
510 PSET(154,102):DRAW'm+8,+15r2e1
u1a-7,-13':PAINT(160,110)
520 XC=144:YC=81:GOSUB20075
530 YC=96:GOSUB20195
540 LINE(178,89)-(181,110),,BF
550 XC=176:YC=81:GOSUB20195
560 YC=111:GOSUB20195
570 PSET(213,85)
580 XC=192:YC=81:GOSUB8600
590 GOTO690
600 LINE-STEP(-19,-3),,BF
610 LINE-STEP(3,35),,BF
620 LINE-STEP(16,-3),,BF
630 PSETSTEP(-4,-13)
640 LINE-STEP(-11,-3),,BF
650 GOSUB20075
660 YC=YC+15:GOSUB20195
670 YC=YC+17:GOSUB20035
680 RETURN
690 COLOR3
700 OPEN'grp:'AS#1
710 PSET(23,150),1:PRINT#1,'TOUCNE
S FLECHEES: DIRECTIONS'
715 PSET(18,175),1:PRINT#1,'BARRE:
'
720 PSET(75,170),1:PRINT#1,'PRENDR
E'
730 PSET(75,180),1:PRINT#1,'REPOSE
R'
740 PSET(138,175),1:PRINT#1,'LA SE
RPILLERE'
745 PSET(246,170),3:DRAW'ba+0,+1c7
d14r1ba+0,+1c14d3u2)1u1'
750 COLOR15
760 PSET(220,0),1:PRINT#1,'1985'
770 COLOR5
790 CLOSE
800 CA=0
810 FORT=1TO1000:NEXT
820 GOTO50000
900 '
910 ' dessin du tableau
920 '
990 RESTORE
1000 LINE(40,40)-(47,48),,BF
1010 LINE(42,49)-(45,62),,BF
1020 FORZ%=1TO68
1030 READX,Y
1040 LINE-STEP(X,Y),,BF
1050 NEXT
1060 FORZ%=1TO83
1070 READXC,YC,G
1075 PSET(XC,YC),0
1080 ON G GOSUB20000,20040,20080,2
0120,20160,20200
1090 NEXT
1095 PSET(76,12),3:DRAW')4d27r7180
r16u2714'
1096 LINE(16,12)-STEP(55,26),4,BF
1100 FORX=16TO72STEP8
1110 PSET(X,40),3
1120 DRAW'f7d117u1s7'
1150 NEXT
1155 PSET(8,48),3:DRAW'r7'
1160 FORY=40TO134STEP9
1170 PSET(0,Y),3
1180 DRAW'f7d117u1e7'
1210 NEXT
1211 PSET(32,166),3:DRAW'e1d1'
1212 DRAW'bm+0,+1c7d14r1bm+0,+1c14
d3u2I1u1'
1215 IFRV=-1OTHEN1265
1220 FORX=6TORVSTEP16
1230 PSET(X,0),3
1240 DRAW'r1d4r9u4r1'
1250 PSET(X+9,0),4:LINE-STEP(-7,3)
,4,BF
1260 NEXT
1265 LINE(8,165)-STEP(23,0),3
1266 PSET(25,191),3
1267 DRAW'u8h3145d8'
1268 PAINT(19,190),3
1269 PSET(23,186),1
1270 FORX=8TO24STEP8
1280 FORY=166TO184STEP8
1290 PSET(X,Y),3
1300 DRAW'f7d117u1s7'
1330 NEXTY,X
1340 PSET(197,165),3:DRAW'r2d15r41
u15r2'
1350 PSET(208,181),3:DRAW'f7h3)1g3
s7'
1360 PSET(224,181),3:DRAW'f7h311g3
s7'
1470 LINE(5,32)-(7,34),14,BF:PUTSP
RITE31,(4,30),6,0
1480 PSET(12,38),3
1590 FORY=39TO110STEP10
1600 PSET(13,Y),11
1610 DRAW'd4f1d4'
1620 NEXT
1622 IFNI=0THEN1630
1624 FORY=1TONI:DRAW'c1u311d3r1u4'
:NEXT
1630 PUTSPRITE30,(216,145),14,42
1635 PSET(64,1),CS:LINE-STEP(96,8)
,CS,BF
1640 DRAW'c8bm64,0r95f1d8g1195h1u8
'
1642 PSET(176,1),CS:LINE-STEP(72,8
),CS,BF
1643 DRAW'c8bs176,0r71f1d8g1171h1u
8'
1645 COLOR4:OPEN'grp:'AS#1
1650 PSET(65,2),CS:PRINT#1,'SCORE-
000000  HI-000000'
1655 CLOSE
1670 IFSC<>0THENGOSUB8000
1675 IFHS<>0THENGOSUB8100
1680 PSET(44,41),3
1690 '
1691 ' interruptions
1692 '
1700 ONINTERVAL=200GOSUB40000
1710 NE=11:INTERVALON
1800 ONSTRIGGOSUB8500,8500,8500,85
00,8500
1810 STRIG(J)ON
1900 '
1910 ' deplacements de Tom
1920 '
2000 GOTO2480
2400 IFSTICK(J)=1ANDPOINT(X+8,Y+4)
>3THEND=1:GOSUB2580
2410 IFSTICK(J)=5AND(POINT(X+8,Y+1
6)>3ORY=163)THEND=0:GOSUB2580
2420 IFSTICK(J)=3AND(POINT(X+20,Y+
8)>1ORPOINT(X+16,Y+8)>3ORX=228)THE
ND=2:GOSUB2670
2430 IFSTICK(J)=7AND(POINT(X-5,Y+8
)>1ORPOINT(X,Y+8)>3ORX=20)TNEND=3:
GOSUB2670
2440 GOSUB3000
2450 GOTO2400
2480 G=1:P=1:X=36:Y=167:X1=170:Y1=
106:S1=37:D1=0
2485 Y=167
2490 FORZ=GTOG+4STEP4
2495 X=X-8*(G=1)+8*(G=9)
2497 GOSUB3000
2498 IFPOINT(X+4,Y+22)=7TNENGOSUB7
000
2499 IFPOINT(X+7,191)=4TNEN9500
2500 PUTSPRITE1,(X,167),11,2
2510 PUTSPRITE3,(X,167),8,Z+2
2520 PUTSPRITE2,(X,183),11,Z+1
2530 PUTSPRITE4,(X,183),13,Z+3
2531 IFSTICK(J)=1ANDPOINT(X+8,166)
=5THENGOSUB2550:Y=163:D=4:GOSUB258
0:GOTO2400
2532 IFSTICK(J)=0THEN2497
2533 IFX>244THENX=-4
2534 IFX<-4THENX=244
2540 NEXT
2542 IFSTICK(J)=3THENG=1
2543 IFSTICK(J)=7THENG=9
2545 GOTO2490
2550 PUTSPRITE1,(X,167),11,17
2555 PUTSPRITE3,(X,167),8,19
2560 PUTSPRITE2,(X,183),11,18
2565 PUTSPRITE4,(X,183),13,20
2570 GOSUB3000:FORT=1TO10:NEXT
2571 G=17
2572 ST=STICK(J):IFST=0ORST=5THEN2
550.
2575 RETURN
2580 FORZ=21TO25STEP4
2590 Y=Y-7*(D=0)+7*(D=1)
2595 IFY>163THENGOSUB2550:GOTO2485
2600 PUTSPRITE1,(X,Y+1),11,Z
2610 PUTSPRITE3,(X,Y+1),8,Z+2
2620 PUTSPRITE2,(X,Y+17),11,Z+1
2630 PUTSPRITE4,(X,Y+17),13,Z+3
2645 GOSUB3000
2647 IFCH<>0THENGOSUB6000
2650 NEXT
2660 RETURN
2670 FORZ=29TO33STEP4
2675 X=X-8*(D=2)+8*(D=3)
2710 PUTSPRITE1,(X,Y-1),11,Z
2720 PUTSPRITE3,(X,Y-1),8,Z+2
2730 PUTSPRITE2,(X,Y+15),11,Z+1
2740 PUTSPRITE4,(X,Y+15),13,Z+3
2745 GOSUB3000
2747 IFCH<>0THENGOSUB6000
2750 NEXT
2760 IFX<20ORX>228THEN2900
2800 RETURN
2900 IFY<128-IMANDX<20THENAR=0:PUT
SPRITE28,(0,209):SC=SC+10:INTERVAL
STOP:GOSUB8000:INTERVALON
2910 FORZ=29TO33STEP4
2915 Y=Y+14:IFY=163TNENGOSUB2550:G
OTO2485
2920 PUTSPRITE1,(X,Y-1),11,Z
2930 PUTSPRITE3,(X,Y-1),8,Z+2
2940 PUTSPRITE2,(X,Y+15),11,Z+1
2950 PUTSPRITE4,(X,Y+15),13,Z+3
2955 GOSUB3000
2960 NEXT:GOTO2910
2970 '
2980 ' deplacements de la souris
2990 '
3000 IFPOINT(X1-(D1=0)*14-(D1)1)*1
0-(D1=1)*5,Y1-(D1<2)*10-(D1=2)*14-
(D1=3)*7)>3THEN3040
3002 IFD1=0ANDPOINT(X1+11,Y1+12)=1
5THEND1=3:S1=39:GOTO4000
3003 IFD1=2ANDPOINT(X1+11,Y1+12)=1
5THEND1=1:S1=38:GOTO4000
3004 IFD1=0ANDPOINT(X1+12,Y1+11)=1
5THEND1=2:S1=40:GOTO3040
3006 IFD1=1ANDPOINT(X1+7,Y1+10)=15
THEND1=2:S1=40:GOTO3040
3008 IFD1=)ANDPOINT(X1+7,Y1+11)=15
THEND1=3:S1=39:GOTO3040
3010 IFPOINT(X1+7,Y1+11)=15TNEND1=
0:S1=37:GOTO3040
3014 IFD1=3ANDPOINT(X1+12,Y1+10)=1
5THEND1=1:S1=38:GOTO3040
3016 IFPOINT(X1+7,Y1+10)=15THEND1=
0:S1=37:GOTO3040
3018 D1=-(D1=0)-3*(D1=2)-2*(D1=3)
3020 :
3030 :
3040 X1=X1-4*(D1=0)+4*(D1=1)
3050 Y1=Y1-3.5*(D1=2)+3.5*(D1=3)
3060 PUTSPRITE5,(X1,Y1),13,S1
3070 IFTR=1THENGOSUB3600
3500 RETURN
3570 '
3580 ' tests
3590 '
3600 IFAC=1TNENRETURN
3610 IFYC<>184THENYC=YC+3.5:PUTSPR
ITE8,(XD,YC),7,4:ELSEPLAY't32118v6
a3000s8n1':XC=XD:INTERVALSTOP:PSET
(XC,YC),7:GOSUB20000:INTERVALON:PU
TSPRITE8,(0,209):AC=1
3620 PUTSPRITE30,(XD-4,YD+4),14,42
3630 RETURN
3910 :
3920 :
4000 IFRND(-TIME)>.1+NI*.05THEN304
0
4005 IFTR=1THEN3040
4010 TR=1
4020 XD=X1+6:YD=Y1+8:YC=YD
4030 INTERVALSTOP:PSET(XD,YD),1:LI
NE-STEP(7,5),1,BF:INTERVALON
4100 GOTO3040
5998 :
5999 :
6000 IFX=XD-4ANDY=YD-7THEN6010ELSE
RETURN
6010 CH=0:TR=0:AC=0:EC=0
6015 PLAY't32118v6a3000s8n70'
6020 PUTSPRITE30,(216,145),14,42
6030 XC=XD:YC=YD:INTERVALSTOP:PSET
(XC,YC),7:GOSUB20000:INTERVALON
6050 PUTSPRITE29,(XD+10,YD+3),9,44
6060 SC=SC+100:INTERVALSTOP:GOSUB8
000:INTERVALON
6070 RETURN
6998 :
6999 :
7000 INTERVALSTOP:PSET(XC,YC),1:LI
NE-STEP(7,5),1,BF:INTERVALON
7010 CN=1
7020 RETURN
7910 '
7920 ' affichage du score
7930 '
8000 SC$='0000'+RIGHT$(STR$(SC),LE
N(STR$(SC))-1)
8010 PSET(159+N,8),CS:LINE-STEP(-4
6,-6),CS,BF
8020 OPEN'grp:'AS#1
8030 PRINT#1,RIGHT$(SC$,6)
8040 CLOSE
8050 RETURN
8070 '
8080 ' affichage du high-score
8090 '
8100 HS$='0000'+RIGHT$(STR$(HS),LE
N(STR$(HS))-1)
8110 PSET(247,8),CS:LINE-STEP(-46,
-6),CS,BF
8120 OPEN'grp:'AS#1
8130 PRINT#1,RIGHT$(HS$,6)
8140 CLOSE
8150 RETURN
8470 '
8480 ' sp on strig
8490 '
8500 IFBB=1THEN9000
8505 IFX=28ANDY=167ANDBB=0THEN8510
ELSERETURN
8510 STRIG(J)ON:INTERVALSTOP
8520 LINE(33,167)-(34,185),1,B
8530 INTERVALON
8545 BB=1:G=1:SB=0:XN=8:XS=16
8550 IFSTICK(J)=3THENG=1:SB=0:XM=8
:XS=16
8560 IFSTICK(J)=7THENG=9:SB=4:XM=-
8:XS=-8
8570 FORZ=GTOG+4STEP4
8580 X=X-4*(G=1)+4*(G=9)
8590 GOSUB3000
8600 PUTSPRITE1,(X,167),11,52+SB
8610 PUTSPRITE3,(X,167),8,53+SB
8620 PUTSPRITE2,(X,183),11,Z+1
8630 PUTSPRITE4,(X,183),13,Z+3
8640 PUTSPRITE6,(X+XR,174),7,54+SB
8650 PUTSPRITE7,)X+XS,189),14,55+S
B
8660 IFSTICK(J)=0THEN8590
8665 IFPOINT(X+XS,191)=4TNENINTERV
ALSTOP:PSET(X+XS,191),1:DRAW'c1r3'
:INTERVALON
8670 IFX>244THENX=-4
8680 IFX<-4THENX=244
8690 NEXT
8700 GOTO8550
8980 :
8990 :
9000 IFX=28ANDY=167ANDBB=1TNEN9010
ELSERETURN
9010 BB=0
9020 INTERVALSTOP
9030 PUTSPRITE7,(0,209)
9040 PUTSPRITE6,(0,209)
9050 PSET(33,166),3:DRAW'bm+0,+1c7
d14r1ba+0,+1c14d3u211u1'
9060 INTERVALON
9100 STRIG(J)ON:GOTO2490
9470 '
9480 ' deplacement sur l'eau
9490 '
9500 FORL=1TO4
9510 FORZ=GTOG+4STEP4
9520 X=X-(G=1)+(G=9)
9530 GOSUB3000
9550 PUTSPRITE1,(X,167),11,Z
9560 PUTSPRITE3,(X,167),8,Z+2
9570 PUTSPRITE2,(X,183),11,Z+1
9580 PUTSPRITE4,(X,183),13,Z+3
9600 IFSTICK(J)=0THEN9530
9610 IFX>244THENX=-4:GOTO2490
9620 IFX<-4THENX=244:GOTO2490
9630 NEXT:NEXT
9632 IFPOINT(X+7,191)<>4THEN2490
9633 IFPOINT(X+4,Y+22)=7THENGOSUB7
000
9635 IFSTICK(J)=1ANDPOINT(X+8,166)
=5THENGOSUB2550:Y=163:D=4:GOSUB258
0:GOTO2400
9640 IFSTICK(J)=3THENG=1
9650 IFSTICK(J)=7THENG=9
9660 GOTO9500
10000 '
10001 ' datas pour dessin tubs
10002 '
10005 DATA-19,-3,3,17,32,-3,-3,-14
,51,3,-3,-31,-16,3,3,-17,64,3,-3,1
4
10010 DATA-32,-3,3,17,32,-3,-3,59,
-16,-3,3,-28,-67,3,3,14,-51,-3,3,7
3
10020 DATA16,-3,-3,17,35,-3,-3,-42
,-32,3,3,-31,48,3,-3,-17,35,3,-3,2
8,-32,-3,3,17,32,-3,-3,17,-32,-3,3
,17,32,-3
10030 DATA-3,17,67,-3,-3,-14,-32,3
,3,-31,-19,3,3,-17,48,3,-3,-59,-16
,3
10040 DATA3,-17,32,3,-3,-17,-32,3,
3,-17,64,3,-3,14,-16,-3,3,17,16,-3
10050 DATA-3,31,-16,-3,3,-14,-19,3
,3,56,16,-3,-3,-28,19,3,-3,42,-16,
-3
10060 DATA3,16
10065 '
10066 ' datas pour dessin coudes
10067 '
10070 DATA40,58,1,24,58,3,24,72,2,
56,72,1,56,58,3,80,57,5,104,58,1
10080 DATA104,30,4,88,30,2,88,16,3
,120,15,5,152,16,4,152,30,1,120,30
,3
10090 DATA120,44,2,152,44,4,152,71
,6,152,100,1,136,100,2,136,72,4,10
4,71,5
10100 DATA72,72,3,72,86,1,48,85,5,
24,86,3,24,108,6,24,132,6,24,156,2
10110 DATA40,156,4,40,170,2,72,170
,1,72,146,6,72,128,4,40,128,2,40,1
00,3
10120 DATA64,99,5,88,100,1,88,86,3
,120,86,4,120,114,1,88,114,3,88,12
8,2
10130 DATA120,128,4,120,142,1,88,1
42,3,88,156,2,120,156,4,120,170,2
10140 DATA152,169,5,184,170,1,184,
156,4,152,156,2,152,128,4,136,128,
2
10150 DATA136,114,3,160,113,5,184,
114,1,184,85,6,184,58,4,168,58,2
10160 DATA168,44,3,200,44,1,200,30
,4,168,30,2,168,16,3,200,15,5,232,
16,4
10170 DATA232,30,1,216,30,3,216,44
,2,232,44,4,232,72,1,216,72,2,216,
58,4
10180 DATA200,58,3,200,85,6,200,11
4,2,216,114,1,216,86,3,232,86,4
10190 DATA232,106,6,232,128,1,216,
128,3
10195 '
10196 ' datas pour sprites
10197 '
10200 DATA24,62,111,223,223,255,25
5,127,62,,,,,,,,,,128,128,128,128
,,
10210 DATA32,3,7,63,,,,,2,3,7,7,7,
7,7,5,5,192,224,252,,,,,,128,128,
128,128,128,128,128,8,7,3,3,3,3,3,
2,
10220 DATA24,,,,7,7,7,3,1,,,,,,,,2,
2,,,,160,240,224,192,,24,,,,,,,1,3
,,,,,,,,,,,,,,,,128,128
10230 DATA32,3,7,63,,,,,2,3,7,15,1
5,31,7,7,7,192,224,252,,,,,,240,2
40,128,128,128,128,128,20,7,6,6,6,
12,4,,,,,,,,,,,192,224,112,48
10240 DATA26,,,,7,7,7,3,1,,,,,,16,
16,,,,160,240,224,192,,,12,21,,,,
,,8,14,6,,,,,,,,,,,4,12,24
10250 DATA32,3,7,63,,,,,,1,1,1,1,
1,1,1,192,224,252,,,,,64,192,224,2
24,224,224,224,160,160,23,,,,,,,,,
,,,,,,,224,192,192,192,192,192,64
10260 DATA32,,,,5,15,7,3,,,,,,,,,,
,,,224,224,224,192,128,,,,,,64,64
,24,,,,,,,,1,1,,,,,,,,,,,,,,,,128,19
2
10270 DATA32,3,7,63,,,,,,,15,15,1,
1,1,1,1,192,224,252,,,,,64,192,224
,240,240,248,224,224,224,22,3,7,14
,12,,,,,,,,,,,,,224,96,96,96,48,32
10280 DATA31,,,,5,15,7,3,,,48,,,,,
,,,,,224,224,224,192,128,,,,,,8,8,
24,,,32,48,24,,,,,,,,,,,,,,,,,16,1
12,96
10290 DATA32,3,7,63,,,,1,3,15,15,
15,15,15,7,3,192,224,252,,,,,128,1
92,240,240,240,240,240,224,192,23,
7,6,6,6,6,6,2,,,,,,,,,,,224,96,96,9
6,96,96,64
10300 DATA32,,,,7,7,7,3,,,,,,,,8,8
,,,,224,224,224,192,,,,,,,,,16,16,2
4,,,,,,,12,6,,,,,,,,,,,,,,,48,96
10310 DATA32,3,7,63,,,,,9,31,31,15
,7,7,7,3,7,192,224,252,,16,24,24,1
84,248,240,224,224,224,240,240,240
,18,7,6,6,6,6,6,2,,,,,,,,,,96,64
10320 DATA23,,,,7,7,7,3,4,,,,,,,,,
,,,224,224,224,192,19,,,,,,8,12,6,
,,,,,,,,16,48,96
10330 DATA32,3,7,63,,8,24,24,29,31
,15,7,7,7,15,15,15,192,224,252,,,,
,144,248,248,240,224,224,224,192,2
24,23,6,2,,,,,,,,,,,,,,,,224,96,96,
96,96,96,64
10340 DATA24,,,,7,7,7,3,,,,,,,,,,,
,,224,224,224,192,32,24,8,12,6,,,,
,,,,,,,,,,,,,,,16,48,96
10350 DATA32,,,3,7,63,,,,96,49,31,
15,7,7,7,7,,,192,224,252,,,,6,140,
248,240,224,224,224,224,23,7,3,7,1
4,28,56,48,,,,,,,,,,224,192,224,11
2,56,28,12
10360 DATA25,,,,,,7,7,199,3,,,,,,,
,,,,,,224,224,227,192,24,,,,,,,192
,224,,,,,,,,,,,,,,,,3,7
10370 DATA32,0,3,7,63,,,8,24,25,31
,15,7,7,7,7,3,,192,224,252,,,16,24
,152,248,240,224,224,224,224,192,2
3,7,6,6,6,6,6,2,,,,,,,,,,224,96,96
,96,96,96,64
10380 DATA24,,,,,7,7,7,3,,,,,,,,,,
,,,224,224,224,192,24,,,,,,,12,6,,
,,,,,,,,,,,,,,48,96
10390 DATA24,,,64,32,16,18,15,21,,
,,,,,,224,224,240,46,63,192,128,6
4
10400 DATA24,7,7,15,116,252,3,1,2,
,,,,,,,,,,2,4,8,240,240,168
10410 DATA15,8,24,24,24,40,248,229
,230,7,6,7,6,9,16,32
10420 DATA16,0,32,16,9,6,7,6,7,230
,229,248,40,24,24,24,8
10430 DATA6,255,255,253,253,251,25
4
10440 DATA16,24,24,60,118,101,228,
16,41,165,21,0,80,2,0,0,16
10450 DATA8,4,0,34,0,146,0,20,2
10460 DATA20,187,170,170,187,,,,,,
,,,,,,128,128,128,128
10470 DATA32,7,31,63,127,124,248,2
48,248,248,248,248,124,127,63,31,7
,224,248,252,252,24,0,0,126,126,12
6,30,60,252,248,240,192
10480 DATA32,3,15,31,63,60,124,120
,120,127,127,127,127,120,120,120,4
8,192,240,248,252,60,62,30,30,254,
254,254,254,30,30,30,12
10490 DATA32,112,248,252,254,255,2
55,247,243,241,240,240,240,240,240
,240,96,14,31,63,127,255,255,239,2
07,143,15,15,15,15,15,15,6
10500 DATA32,63,127,127,127,120,12
0,127,127,127,127,120,120,127,127,
127,63,252,254,254,252,0,0,224,240
,240,224,0,0,252,254,254,252
```

A SUIVRE . . .